

INSERT COIN TO CONTINUE

Nutzung aktueller Finanzierungsmodelle digitaler Spiele von Kindern und Jugendlichen in Österreich

 **85%**  92%  77%
haben bereits Spiele gespielt,
in denen In-Game-Käufe möglich sind

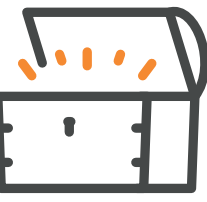
 **55%**  78%  32%
haben bereits Geld für In-Game-Käufe ausgegeben


 **170€** werden durchschnittlich
pro Person jährlich für
In-Game-Käufe ausgegeben

 **64%** bezahlen über Paysafe
und Guthabekarten*

 **16%** nutzen simulierte Glücksspiel-
angebote wie Coin Master oder
Slotpark Casino*

 **27%** haben Skins verkauft oder an
Skin Gambling teilgenommen*

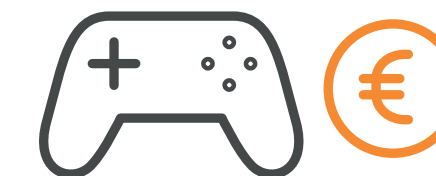
 **44%** haben Lootboxen gekauft oder
geöffnet (Geldausgaben für Lootboxen
betragen durchschnittlich 231 Euro
pro Jahr und Person)*

 **2,6%** erfüllen die Voraussetzungen für
eine Videospielstörung (je höher die
Geldausgaben, desto wahrscheinlicher
ist eine Videospielstörung)*



Beliebteste Influencer, die Pack Openings betreiben:


MontanaBlack
Trymacs
Paluten
Eliasn97
Standart Skill




Spiele, in denen am meisten Geld ausgegeben wird:


Counterstrike: Global Offensive
FIFA
Fortnite
Genshin Impact
Valorant


Ergebnisse

 Geld in Spielen auszugeben ist bei Jugendlichen
weitgehend normalisiert – 78 Prozent der
männlichen Spielenden haben schon Geld für
In-Game-Käufe ausgegeben

 Durchschnittlich investieren Spielende etwa
14 Euro monatlich in Spiele, wobei einige Spielende
besonders viel ausgeben: 10 Prozent der Spielenden
sind für 73 Prozent der Ausgaben in Spielen
verantwortlich

 Auch ökonomisch benachteiligte Jugendliche,
die über wenig Geld verfügen, geben große Geld-
mengen in Spielen aus – Grund dafür sind auch
manipulative Mechaniken der Spielehersteller,
die Spielende unter Druck setzen

 Influencer:innen und Streamer:innen zeigen
einen starken Einfluss auf das Kaufverhalten
von Jugendlichen in digitalen Spielen

 Es bestehen zahlreiche strukturelle Ähnlichkeiten
zwischen In-Game-Käufen und Glücksspiel, was
die Notwendigkeit von Regulierungsmaßnahmen
unterstreicht. Einschlägige Regulierungsvorschläge
wurden erarbeitet.



Basis: Quotiert repräsentative österreichweite Erhebung unter Schüler:innen
zwischen 10 und 19 Jahren zu Geldausgaben für In-Game-Käufe (n=2610)



QR Code scannen, um den Bericht digital zu lesen:
<https://doi.org/10.25364/401.2024.1>